



你	能否	改變	引彈	引?
	特劃	機甲	臟	

Detachment of Limited Line Service

目錄	plat and	All Comments		NAN B	2
故事		September 1	121		2
基本系統介統	7		5		3-5
版面介紹				/	6-10
出場人物能力	力表))		grand .	11-12
出場兵器能力				and the	13-14
山沙大棚地	Parametra .		Marie Company		14 15

故事——POWER DOLLS 的來源

西曆 2455 年

地球正面臨於人口過剩的危機,後來在300年前所進行的「世紀單位銀河系探查計畫」有漸的發現,就是發現了一個可以適合人類生活的星球——柯姆尼(才厶二),於是地球便開始了一場大規模的移民計畫。之後過了10年的光景,由初期移民所組成的柯姆尼政府,由於因利害及感情的關係,與以前的地球政府發生了衝突,於是「第一次柯姆尼獨立戰爭」亦因此而起。在這次戰事中,物資較為不足的柯姆尼軍,利用了以往所開發惑星用的「POWER LOADER」,改裝作軍事用途,之後,一個只是由裝甲機動步兵所組成的機動特務中隊——「DOLLS」亦因此而誕生。

西曆 2540 年

可即時應付破壞工作、救出重要人物等,並且只由女性組成的DoLLS,由於她們的原動力,柯姆尼政府奇蹟地在這場戰事中勝出。

可是各移民心中的意識有很大的分別,於是原本只是在小都市古拿丁所發生的小規模移民爭鬥,便很快漫延至柯姆尼全星。其中一些前地球政府的軍人及移民,再加上一部份產業界的人,一起組成了一個反政府勢力茲亞斯(ジアス)。如是這在古拿丁爭鬥的一個月後,柯姆尼軍與茲亞斯軍便正式進入對峙狀態,於是在獨立戰爭後解散的 DoLLS 成員便再次集合。

再次披上鋼鐵戰衣的她們,能否再次戰勝敵人的反政府勢力,這就由你去決定了!



標題畫面至作戰開始

方向掣:各項目及角色的選擇

○ 掣:各項目的決定、角色的編成·解除

×掣:各項目的取消、編成終了

△掣:編成畫面中查看選擇人物的個人情報

□掣:編成畫面中查看選擇人物的武裝選擇

Detachment of Limited Line Service

作戰中

方向掣:指令選擇、地圖上指標移動

○ 掣:開啟地圖上各部隊的行動視窗

×掣:各項目的取消、改變指令視窗位置(移到副視窗)

△掣:顯示細地圖

□+方向掣:令畫面可作高速拉版

START掣:本TURN終了

L1、R1掣:立刻移向下一個部隊的所在地點

OPTION中

方向掣:各項目選擇、武器畫面回轉

○ 掣:各項目的決定、武器畫面擴大

×掣:各項目的取消、離開OPTION 畫面

△+方向掣:移至武器畫面

□掣:武器畫面縮小

L1、R1掣:改變武器説明書面的情報

特到機甲隊

Power Dolls 2

把握作戰內容一作戰立案及決定作戰方針一編成出擊隊員所屬部隊一編成出擊隊員所需裝備 出擊並進行作戰一任務完成 (也有失敗的可能)

無論任何一場戰事,都不是沒有目的 去戰鬥,所以把握作戰內容、敵人的兵 力、自軍的兵力及任務的最終目的,都是 玩戰略遊戲的首要條件



作戰內容書面看法

- 1. 作戰名稱
- 2. 作戰地圖
- 3. 戰鬥版面
- 4. 情報表示視窗
- 5. MENU AREA:內會再細分六項,分 別是一一A.SYSTEM (システム): SAVE及LOAD用、B.作戰確認:再次查 看有作戰內容、C.味方兵力:自軍有否支 援及其有關內容、D.狀況:任務的有關情 報、E.目的:作戰的具體目的、F.敵兵 力:查問有關敵人的兵力、大約位置及其
- 6. 作戰立案 (請參考作戰立案畫面)
- 7. 編成 (請參考編成書面)

作戰立案及決定作戰方針。 豆知識

基本上作戰的內容及行動早已由電腦 决定好,可是如果玩者認為電腦所決定的 戰術有不滿的話,也可以再重新設計,可

是殿計後有 好處就要 推正式出戰 才 會 知 道·。另外有 點要特別 留意,就是



電腦所提出的方案有時並不是好事的

作戰立案及方針書面看法

- 1. 該行動組的代號名
- 2. 該行動組的名稱
- 3. 該行動組的主要任務:任務有不同的設 定,例如:通常降下、上空支援、對地攻 墼 等。
- 4. 該行動組的任務説明
- 5. 設定項目:會根據各個版面及部隊而改 變,例:侵入路線、待機地點、降下地 點……等,另外亦可改變其方位及待機位
- 6. 作戰時間:可跟據各作戰技巧而改變部 隊出場時間,可是留意一點,某些任務是 不可以改變部隊的出場時間
- 7. 付帶事項:某些部隊出場時是會有付帶 條件的,例如一定要使用強襲機或攜帶某 種道具,如不遵守的話便不能出戰。
- 8. 作戰方案決定

某些版 面中,部隊 是一定要由

運輸機將他 們運到戰場 中,而部隊 是會有三種



降下侵入事項

方法降落到戰場上。

. 通常降下 (使用機種: 4017 強襲機、C55

這方法基本上是可以準確地將部隊送至正確 的位置,可是有一個缺點,就是飛機要以低 空飛行,被敵人的攻擊擊中的機會亦會相應 提高,所以若使用此方法的話,便建議用持 有高守備力的機師及可作隱形飛行的AO17 強襲機(只可搭載兩架POWER LOADER)

2. 高高度降下 (使用機種: C.5.59 運輸機)

與剛才所述的有少許不同,由於是從高空 降下,被敵人攻擊的機會亦相對減少,可 是降落時的準確度便會大大減低,另外他 們是從10000米放下的,所以部隊的移動 裝置受損傷的機會率亦會有少許提高。

3.CARGO BIRD 2

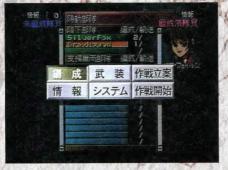
這是從潛艇射出類似彈道飛彈的物體, 口氣將所有POWER LOADER 射至戰區 中,由於導彈的巡航速度高,基本上敵人 的雷達是探測不到。另外其降落準確度亦 異常地高,可以一口氣立刻到敵人的所在, 地,可是一降落後便會立刻進行一場大規。 模的戰鬥,要有這樣的心理準備。

編成出擊隊員所屬部隊及所需裝備

沒有武器又怎叫作戰爭呢,這話當然是要提示每一場戰事也要有要適當的武器出去,玩者可以跟據敵人的數目、任務目的及駕 駛員的能力去選擇所駕駛的機種及所用的武器。

編成書而看法及其指令解釋

- 1. 編成:將人物編入執行任務的隊中,另外在表 中按緊→或→掣可查看各人的機體及裝備。
- 2. 武裝:為人物設定其使用機體及武器, 另外武裝中亦會有一齊武裝及個人武裝兩 項,最好是選用個人武裝。
- 3. 作戰立案
- 4. 情報:可查看現在已設定的戰力,如:使用機
- 體、武帝一覽、後備用品一覽及個人情報。
- 5. SYSTEM: 當然是SAVE及LOAD用
- 6. 作戰開始;正式出場應戰



豆知識一 一〇與×是七?

個人能力中有各項的能力值,又有 數字,又有符號,那究竟代表也?其實 在「對空、對地、白兵、防御」下面的數 字是代表其能力修正值,即是話機體本 身已有的能力值再加上人物本身的修正 值後,機體的能力值便會增加。另外在 「索敵、工兵、通信、隱蔽」的〇與× 其實是表示了該人物是擁有以下能力 好像不太明吧。不如舉個例子:本身 機體已有「索敵、工兵、通信、隱蔽」四 個能力,可是每一次用索敵便要用 8AP,如果該人物本身已有索敵能力的 話,應AP消費值便會由8變為4 (8AP-4AP) .



武裝書面看法

- 1. 人物名及其樣貌
- 2. 武器裝備指令
- 3. 機體樣貌
- 肩裝備
- 後備用品放置處
- 手持裝備

- 砲筒裝備







當一切準備好後,便正式上前線出戰,可是在戰前上並不是「盲衝衝」的便可打勝 仗,也需要了解一下戰場上的狀況來好好作出對應,現在就先介紹一下其畫面看法。

戰術書面看法

- 1.人物樣貌及名稱
- 2. 各項地形數值: X→X座標、Y→Y座 標、H→地形高低差、T→地形防禦率
- 3 現在時間及已過去時間
- 4. 主畫面
- 5. 指令表
- 6. 現乘機種
- 7. 現裝備及其狀態
- 8. 操作指令



指令解釋

地圖 (マップ) : 當然是查看地圖,而地 圖又分為三種,分別是全體地圖、AREA 地圖及高低差地圖,全體地圖可以移動其 綠框去查看其他的地方;AREA地圖可以 查看各支援部隊的狀況並作出指揮;高低 差地圖可查看本版的地形,用方向掣及〇 口可將地圖放大縮細。

指令:查看本版的作戰目的及其概要 部隊:查看現時版面上所有部隊的狀態, 按○掣可立刻跳至該部隊的位置。

武装:查看所有部隊的機體、武器等各項資料。 一齊:可令全體部隊立刻做同一的工作, 選擇計有索敵及隱藏兩項。

撤退:作戰中止,如果已達成了作戰條件 的話便會立刻進入下一版。

SYSTEM (システム) : 説了太多次了,

最後説一次, 是SAVE及 LOAD用。 終了:跳過這 一回 合 T(URN)



移動系指令

高速移動:放棄索敵功能,用最多步數來移動。 通常移動:以一定的速度來移動,並附有索敵功能 警戎移動:主要以索敵為優先,移動步數少。



豆知識——好多英文代號,點解?

有乜點解?看下面的表咪知道囉!

		发达了数据的 (在2000年100 UPC) 127	
200	代號	名稱	用語解説
を	AG	對地火器補正	攻擊地面上敵人時會影響其命中率
STATE OF	AA	對空火器補正	攻擊空中上敵人時會影響其命中率
1	CC	白兵戰補正	徒手攻擊敵人時對對手造成的損傷有影響
	DF	防禦補正	被敵人攻擊時其回避速度有多快
元のか			(徒手攻擊例外)
	AP	ACTION POINT(行動力)	戰鬥及移動時會自動用去,在下一個
No.			TURN會自動回復。
100	SCOUT S(CO)	索敵能力	使用索敵能力時所用AP減半
9.730	COVER (OV)	隱蔽能力	使用隱蔽能力時所用AP減半
	COMMUNICATION (COM)	通信能力	使用支援要請時所用AP減半
26	ENG	工兵能力	使用搬運、爆彈裝設等工作時所用AP減半

攻擊系指令

通常射擊:對地上的敵人作出攻擊 精密射擊:同樣是對地上的敵人作出攻擊,可是其準確度是會相應提高。

對空射擊:唯一可向空中敵人攻擊的指令支援要請:可以「CALL友」出來對付敵人,可是每次攻擊後要用ITURN回復後才可再次攻擊(支援車輛例外,但回避移動中再次要求攻擊的部,可能會被敵人攻擊),每次用支援要請便要用12AP(附通信能力者用6AP),另外有一事要特別留意的,就是這指令不是每一版也適用的。機體狀況:查看現時機體的狀況,如受損度等……。

索敵:比起移動時作更加精密的索敵,當 然其索敵範圍會更大,特別是會索敵的機 體及持有SENSOR的人。

隱蔽:令機體不容易被敵人發現,當然就算是敵人也不容易攻擊到,只要不作出移動,這個狀態便會持續不斷。另外在這狀態下仍可向敵人作出攻擊、支援要請和索敵等多項功能,每次需用6AP,如有隱蔽能力者需用AP減一半。

裝備設定:可用的功能就多,包括:彈倉

交換(4AP)、彈角改變(2AP)、武器除裝(1AP)、爆彈設置(20AP/10AP).……等,不過有一點是要注意的,就是當彈藥以用盡的武器棄掉(武器除裝)後,機體的

AP值是會增加的。 搬送:可將在戰場上不能移動的機體搬離 戰場,被搬離的機體可之後再次回到戰場 中,每一次搬運需用8AP,附工兵能力者。

AP減一半。

故事指令:在不同的任務中會出現不同的 指令,沒有固定的法則。

MICH	Life and I
せんうごし	海軍大尉
対地補正 7(96) 対空補正 5(73) 白兵補正 7(96) 防御補正 6(84) A P値 28/29(索敵×工兵×適言×	PERSON SENSUR RIGHT HAND
X4R 装甲索敵步兵	DAMAGE
対地防御 30 対空防御 25 白兵戦 40(40) 索敵距離 12(10)	損害率) 0% Normanni Haringuni Haringuni Haringuni
索敵貫通 5(3)) MODE DAMAGE REPORT

作戰時1 TURN 的流程

基本上每一個TURN的5分鐘內,均以下 面的流程來進行。

友軍空降→友軍航擊支援→友軍航空支援 → 友軍陸戰一敵軍砲擊支援→敵軍航空支援 一敵軍陸戦

岩果該版沒有自走砲及飛機的話,砲擊支 是及航空支援的部份便會取消。這5分鐘 內可能是十分平靜,又或者是激戰連場, 當然在某些作戰中過了一定時間後,另一 隊人馬便會出場,所以在作戰定案中,出 擊時間也是重要的一環。



豆知識――隨機應變,臨機射擊

當自軍索敵後(當然是索敵範圍大時),有時會有敵人「矇閉閉」的走入自軍的索敵範圍內,這時自軍可以作出以下三種行動。

- 1. 不理會敵人
- 2. 暫看他的行動
- 3. 作出攻擊

當選攻擊他時,就是可以作臨機射擊,可是只是某部份武器可作臨機射擊之用,而且每個偵察得到的人只可攻擊一次。另外有一點要特別留意的,就是敵人也會有同樣的招式,如果玩者也是「護閉閉」的走入敵軍的索敵範圍內,也會同樣被敵人攻擊。



版面介紹

游戲開始前,第一件事當然是選出初期的五位成員,選他們的最大要點是:有索敵能力者優

先,其次是對地攻擊補正,第三則是防禦。

MISSION 1 — NIGHT CRUISE

作戰方案

00:05 (GRAY HOUND) : 將停於港內的巡視艇破壞 (必需用TX48高性能炸藥),引開 敵人的守備隊,之後再次由海旁隧道逃出戰區。

00:40 (SILVER FOX) : 敵人被引開後,便趁機到目標建築物取得資料,之後再次由海 旁隧道逃出戰區。

可出擊機數



本版最好每一隊各要置一隻X4R,1 且GRAY HOUND的一隊更要攜帶TX48 高性能炸藥,人物分配方面、GRAY HOUND的一方最好使用X4R,乘員最好 附有索敵技能,武器方面,TX48已是必 要品,兩手可不必攜武器,但以防萬一, 可於左肩配置120mm滑鐘砲(徹甲彈),且 擺放後備徹甲彈×1及榴散彈×2



發生大戰的機會頗高,所以一架X4R及X4 已是必要的,武器方面, 毛提武器仍可以 不装備, 但兩肩裝備便一定要多, 而且威 力也要一定水準,這樣的武器只有120mm 滑貸砲所屬,最好是一枝徹甲彈和一枝榴 散彈(X4),後者(X4R)則可裝備一枝徹 甲彈,後備彈藥方面者然是要充足,點好 装備後,便可隨時出戰。

出現敵人數目

(本版敵人無增援)

敵人類別 初期機數 X4裝甲步兵 2 2 X4R裝甲索敵步兵 X4C裝甲強襲步兵 2 TS3裝甲步兵 6 TS3C裝甲強襲步兵 4 M58V主力戰車 2 M43W中型戰車 2 M3AA對空自走砲 4 M21C步兵戰鬥車

















簡略作戰要點

1. (GRAY HOUND) 出場後最好多用高速 移動向停於港內的巡視艇進發

2. 到轉角位時應貼著左方的欄向下移動,以 免被敵人發現。

3. 在中途,另一隊SILVER FOX(以下簡稱 回收部隊)便會出場,並最好用高速移動向 (5) 進發。

4.向右轉後,最好在高速移動後用用「索 敵」及「隱蔽」,以觀察一下敵人的動態 (留意自己的AP)

5.在此集合後,便利用建築物的角位向(7)

6.在此點 (天橋上「X:60 Y:61」) 作一次索 敵,若發現敵人(步兵戰鬥車)的話,便進 行攻擊將其消滅掉。

7. 一口氣衝至 (8 「X:36 Y:8-6」) 進行索敵

8. 立刻將敵方步兵戰鬥車殲滅

1.將敵人殲滅後,便經由建築物後方向 (12) 進發。

0.下方的X4R走至巡視艇旁(如AP足夠的

話這部份可跳過)

11.走至巡視艇上並安裝TX48高性能炸藥 (裝置炸藥要用20AP,有工兵能力者用 10AP) ,設定爆發時間於5-15分鐘之間,裝 妥後便要立刻離開(回到位置6或「X:56-50 Y:64」),以免爆風傷到自機。

12.在此處索敵一次查看有否敵人(當然最好 附加「隱蔽」),待下方裝設的炸藥爆炸及 付近的敵人開始向下方移動後,便移至 (14) 並再次索敵。

13.下方的X4R當發覺開始有敵人接近時,便 立刻動身用高速移動向左方逃走。

14. 移向 (15) , 另再次進行索敵。

15.得知下方沒有敵人後,便向(16)進發。 16.利用角位索敵一次「X:54 Y:16」,之後 移動至 (17) 再度索敵一回。

17.如索到位置 (19) 附近有敵人的話,便從 此點進行攻擊。

18.消滅敵人後,可衝至此點作一次強行索 敵,之後便再次回到(17)。





19.得知無敵人後,可派另一機衝至(19)並 取得目標的資料 (屋內搜索需用20AP)。 20.任務完成,可按「撤退」指令跳至下一 版。

MISSION 2 --- R NIGHT CRUISE

新增戰力——

人物:エイミー・パーシング、ミリセント・エヴァンス

武器:X4+装甲步兵、M62 GRENADE、DRu30MLC、Mk21爆彈、G62F手

榴彈、G62S煙幕彈

作戰方案——

14:05 (GRAY HOUND): 作先頭部隊,將部份敵人兵力殲滅後,到 (12) 取得疫苗的資料卡後,再次由海旁隧道逃出戰區。

14:40 (SILVER FOX): 待GRAY HOUND離開戰區 (4、5)後,便出來對付敵人的追蹤兵力,之後再次由海旁隧道逃出戰區。

14+ PID SUF /- I

可出擊機數 5



出現敵人數目

(本版敵人無增援)

敵人類別 初期機數 X4装甲步兵 2 X4R裝甲索敵步兵 2 X4C裝甲強襲步兵 2 TS3裝甲步兵 6 TS3C裝甲強襲步兵 4 M58V主力戰車 2 M43W中型戰車 M3AA對空自走砲 M21C步兵戰鬥車 M2SC裝甲偵查車 HC11攻擊直升機

簡略作戰要點

1. 開始後,派一架有對空導彈的X4R到 (1),另最好有附對空裝備者同行,餘 下的則可向(4)推進。

2.抵達碼頭邊(1即「X:18-21 Y:39-40」) 後便站好,並使用「索敵」(非X4R可不用)和「隱蔽」,不出3個TURN後,敵直升 機便會自動進入「臨機射擊」範圍內,這時 當然是用導彈、加輪砲和ASSAULT RIFLE攻擊。不出3-5個TURN內,便可 將敵直升機擊墜。

3.將敵直升機擊墜後,便立刻用高速移動 到(4)與剛才的同伴匯合。

4.由 (1) 直接來到此地的一批人馬最好先 利用X4R去索敵一次,「應該」會在直升機 被擊落前看到敵人,之後便在此地向敵人 (M2SC裝甲偵查車×3) 進行攻擊。

5.將3敵人消滅後,便用X4R到此進行一次索敵,這時敵人第一批主力部隊便會全部看到,自軍可以動用全副火力去對付他

今版其實最重要的就是先頭部隊。所以最好將大部份兵力置於先頭部隊(GRAY HOUND)中、就算是4架也沒所謂。

今版出場的敵人眾多。所以武器方面 絕不可缺少,從敵人表中看到。本版首次 會有敵人的攻擊直升機出現,所以GRAY HOUND隊中最好有隊員是持有對空的武器,而本人則建議在兩台X4R中,有人台 是持有DRu30MLC導彈發射台(當就是對空的才可),另外一至兩台是持有加輪砲或ASSAULT RIFLE(兩者的要手提的)至於餘下的,手提裝備可槽攻擊範圍達6



格的M62 GRENADE (記住是手榴彈不是煙幕彈)。兩肩裝備則是105mm及120mm滑鐘砲(一支徹甲彈一支榴散彈),後備彈藥也要充裕(指105mm及120mm滑鐘砲)。

至於另一隊SILVER FOX 由於只是作 有限度的支援;所以裝備來說可用較為輕型且攻擊力有一點水準,而88mm速射砲 就有這個好處,另外,由於這隊人被擊破 的機會是較高的,所以裝備方面可不用帶 太多。(除非各下將此部隊出場的時間調 型「可參巧作戰立案一段」則另計,裝備方 面可參巧回上文)







們(先對付車輛之後再對付裝甲步兵),在 此處由於有部份敵人是會走至一團,所以 M62 GRENADE便會大派用場;另外各 下也可選擇不攻擊他們,如不攻擊他們的 話,便向右方走,並且要倚著下方的欄邊 來走,至於會否被敵主力部隊「索到」和攻 擊則不知了,因為本人是將他們全數消滅 的。

6.如果是將剛才的敵人全數消滅的話,來到此處該會再遇到另一批敵人,但不用怕,很容易便可將他們殲滅的 (M2SC裝甲值查車×2、M21C步兵戰鬥車×1)。

7. 與上一版一樣,來到此段直路該倚著左 方欄向下走。另外若在剛才沒有消滅敵人 的其中一隊主力部隊,「應該會」在此段直 路中遇到(6)所提到的敵人。

8.轉角後,也應盡量倚著下方的欄來移動,避免被上方的敵人「索到」。 9.可將部X4R置於分叉路口位「X:56 Y: 64」,並用「索敵」將目標(12)附近的 敵人索出來(別忘了要再用「隱蔽」), 當然最接近隊伍的敵人(X4裝甲步兵)便 要立刻叫其他隊員去盡快殲滅掉。

10.在第一批自軍到 (6-8) 的時後,可說是 支援部隊的SILVER FOX、便是出場的 時間,他/他們會在 (4或5) 處遇到敵人的 另一批主力部隊 (即追蹤部隊),當然便是 開戰,但敵人為數過多,最多只是打倒一 至兩隻敵人。 (如早已調動了出場時間 者,此段可不用理會)

11.X4R仍留在原處,其餘的隊員則沿斜路走下去攻擊位於目標付近的另一個廠X4及X4R。 (敵X4R該不會被橋上的X4R索出來)

12.衝至(12)處並將疫苗的資料卡取到手 (屋內搜索:20AP),任務完成,按「撤 退」跳至下一版。

MISSION 3 — WIRE CUTTER

新增戰力

人物:アヤセ・ミノル、エリオラ・イグナチェフ、セシル・フェリクス、マリー・エシコル、リサ・キム、メ リサ・ラザフォード、另加遊戲開始時所選出的餘下二角色

武器:X4+C装甲強襲步兵、DSG12MG、DRu20ATM、ARCL60mm ROCKET、DD2手榴彈、DS2煙幕彈

原作戰方案

09:05 (GRAY HOUND) : 由西南面跳傘,掩護後援來破壞橋的部隊,完成任務後放棄機體自爆,並利用救援權逃離戰區。

09:10 (SILVER FOX):由西南面跳傘,在橋面設置炸藥(必需帶TX48高性能炸藥3個),完成任務後放棄機體 自爆,並利用救援機逃離戰區。

09:20(METRO STRIKE):在領空9-7上空待機(「定要f231戰鬥攻擊機),並且隨時作對地攻擊支援、滯當時間為40分鐘。 09:30(HORNET STING):在領空8-8上空作對空支援,滯客時間為40分鐘。 09:30 (BLUE WOLF) :在目標點ECHO作高高度跳傘 (一定要用C559運輸機),,令地上部隊能設置炸藥於橋面

(必需帶 X48高性能炸藥3個),完成任務後放棄機體自爆,並利用救援機逃離戰區。 09.35 AGLE CLAW):在領空8-8上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且臨時作對地攻擊支援,滯空時間對40分

09:45 (SNOW STORM) : 在領空9-7上空作對空支援,滯空時間為40分鐘。

09:55 (ANGEL WING) :在目標點GOLF強行隆落(一定要用VLC2垂直升降飛機),並救出完成任務的隊員逃

09:55(ARROW HEAD):在領空8-6上空待機(一定要F231順門攻擊機),並且觸時作對地攻擊支援,滯空時間

10:05 (THUNDER CLAP);在領空8-6上空作對空支援,滯空時間為40分鐘。

新作戰方案

只是看到上面的作戰方案便已非常頭痛,不如改改佢仲好啦

(HORNET STING · SNOW STORM · ANGEL WING · THUNDER CLAP · METRO STRIKE · LAC CLAW、BLUE WOLF及ARROW HEAD作戰方案不變。)

09:05 (GRAY HOUND) : 由西南/正南面跳傘 (用C559運輸機) ,在橋面設置炸藥 (帶TX48高性能炸藥5萬 09:05 (SILVER FOX) : 由西南/ 正南面跳傘 (用AC17強襲機) ,援助攻擊。













	1 (975) 2747 1272 XXX XXX II E E C FE E E	The state of the s	AND DEPOSITE OF THE PARTY OF
	敵人類別	初期機數	敵人增援機數
1	X4裝甲步兵	8	×
	X4R裝甲索敵步兵	8	×
	X4C裝甲強襲步兵	4	×
	TS3裝甲步兵	8	×
	TS3C裝甲強襲步兵	8	×
	M58V主力戰車	2	×
	M43W中型戰車	4	×
	M3AA對空自走砲	20	×
	HC11攻擊直升機	1	×
	FK17C戰鬥攻擊機	×	4
í	AK9+戰鬥攻擊機	×	3

簡略作戰要點

.兩隊跳傘部隊同時在此點跳傘,降落後 更立刻用X4R索敵,並且將看見的敵人 (M58V、M3AA×3、X4R) 立刻殲滅 掉,免留後患。

2. 其中一X4R走進樹林中,並用「索敵」及 「隱蔽」探查附近的敵人。

3.可走前少許,在斜坡上去探查橋頭附近 的敵人。

4. 將隊伍分成三組,並分別走至橋附近的 樹林中,當然要附加「索敵」及「隱蔽」,另 外附加特別技,立刻用「支援要請 (12AP / 6AP) 」設定炸彈落於橋的正中心。

5.部份敵人會被引了過來進行戰事,在下一 次自軍可攻擊前,支援機已掉了炸彈下來, 令敵人傷了一段,此時可以乘機將橋上及對 岸的敵人「掃清」,接下來便是衝上橋上, 並在橋的上、中、下段 (5、6、7) 各設一 個炸藥,放好後當然是要離開橋面。

6 & 7.由於是每一機帶一個炸藥,所以如



看到這樣的說 人數目,要一口氣「炸 晒兩條橋簡直唔別能」,幸好在作戰目的 中説過只摧毀其中一條也可,總算是「有D 良心,那不如集中火力攻陷位於南方的 橋。另外,上文已説明了本版在任務完成 後,是會放棄機體的,所以最好不要帶太 多好用的武器及機種,如120mm滑鏜砲、 X4+·····等,還有最後一點,就是找3架 機出來特別攜帶TX48高性能炸藥,但最 好不要給X4R。

本版出場的機體反而最好多用105mm 滑鐘砲,120mm的當然也可以用,但是千 萬不要帶得過多,另外機關槍反可以帶多 些也沒關係。

支援攻擊方面,特別出場的一隊可負 責空中的支援(任由他們在上空激戰便 可)),餘下的一隊便負責地面支援攻擊。

果可以一起且一次過設置炸藥的話便是最 好。有兩點是要留意的,其一就是裝設炸 彈是需要用20AP/ 10AP的;其二就是一 定要設置好三個炸藥才可炸斷橋的,缺一

8.離開橋面後,便向任何一個方向逃走也 可,大約2至3個TURN後,便會問是否要 炸橋,那當然是要炸橋,橋被炸斷後,便 可按「撤退」跳至下一版(亦可不按,理由 請看註),而任務亦算完成。

(註:若是在炸掉橋後全軍被敵人殲滅的 話,全員均可被救出;若是在炸掉橋後立 刻按「撤退的話」,所有人便會變成「行方 不明!,但是在下一版一定有某幾個人被 找回。)



MISSION 4 — MARTY MANTY

新增戰力一

人物:フレデリカ・アイクマン、另加遊戲開始時所選出的餘下一角色

武器: M7A加輪砲、M7B名輪砲、M72 GRENADE、SC88 MULTI SENSOR、R320mm ROCKET、 SX2 STAND PORT、35mm通常彈

原作戰方案

10:25 (ANGEL WING): 在領空7-6上空作對空支援(一定要F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分鐘。

10:50 (CANNON BALL) : 在領空6-7上空作對空支援 (一定要F231戰鬥攻擊機) ,滯空時間為60分鐘。

10:50 (CANDY STORE) : 在6-8降下 , 隨時作對地面砲擊支援。

10:50 (SUNNY SIDE UP) : 在6-8降下, 隨時作對地面砲擊支援。

10:50 (SUGAR CANE) : 在6-8降下,隨時作對地面砲擊支援。

10:50 (SILVER FOX):由北面侵入跳傘,直接與敵人交戰 10:55 (GRAY HOUND) :由東北面侵入跳傘,直接與敵人交戰。

11:00 (MIETEOR STRIKE) : 在領營8-7上空作對空支援(广定要F231戰鬥攻擊機) ,滯空時間為60分鐘。 11:00 (BLUE WOLF) : 在目標點CHARLEY作高高度跳傘 (一定要用C559運輸機) ,直接與敵人交戰。

11:10 (HORNET STING),在纂经7-8上空作對空支援(一定要F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分鐘。 11:20 (EAGLE CLAW):在第26-6上李特機(一定要F231戰鬥攻擊機)。並且隨時作對地攻擊支援,滯空時間為60分鐘。

11:30(SNOW STORM):在領空8-8上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且隨時作點地攻擊支援,滯空時間為60分鐘。
11:40(ARROW HEAD):在領空8-6-8上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且隨時作對地攻擊支援,滯空時間為60分鐘。
11:50(THUNDER CLAP):在領空8-6上空待機(一定要F231戰鬥攻擊機),並且隨時作對地攻擊支援,滯空時間為60分鐘

新作戰方案

(SNOW STORM · THUNDER CLAP · CANNON BALL · THUNDER CLAP · BLUE WOLF及 ARROW HEAD作戰方案不變。

11:15 (SILVER FOX) :由東面侵入跳傘 (用C559運輸機) ,直接與敵人交戰。

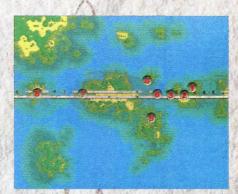
11:15 (GRAY HOUND) : 由東面侵入跳傘 (用AC17強襲機) ,直接興敵人交戰

11:10 (CANDY STORE) : 在7-8降下,隨時作對地面砲擊支援 [1:10 (SUNNY SIDE UP) : 在7-6降下,隨時作對地面砲擊支援

11:10 (SUNNY SIDE UP) :在7-0厘下,随時作對地面砲擊支援。
11:10 (SUGAR CANE) :在6-7降下,隨時作對地面砲擊支援。
11:00 (ANGEL WING) :在領空6-7上空作對空支援(F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分棄。

11:30 (METEOR STRIKE) :在領空7-8上空作對地支援(F231戰鬥攻擊機)。滯空時間為60分鐘 11:30 (HORNET STING) :在領空8-7上空作對地支援(F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分鐘

11:30 (EAGLE CLAW) :在領空8-7上空作對地支援(F231戰鬥攻擊機),滯空時間為60分鐘



可出擊機數——8(裝甲步兵)+3(空中 部隊) +8 (空中支援) +2 (砲擊支援) =21

經過上一版的一役後,自軍雖損失慘重,但 卻在今版補回一些機種及彈藥,總算是有些交代。

機種方面,本版最重要的是X4R,所以X4R 可以出2架,另外他們手上最好是持有手提式 MULTISENSOR, 令素敵範圍增加少許。至於其 他機方面,由於今版已獲得了補針,所以亦適宜 用較重的武裝 (即兩盾及雙手均持有武器) ,

120mm、105mm、82mm、GRENADE……等亦 最好拿上戰區過過瘾。另外有一點要留意的,就 是找一位對空能力強的隊員,而她的機上裝上多 效的對空武器(如:DRu35 MLC、DRu30 MLC、 A加輪砲之類),皆因在開始戰鬥後不久,敵人

的攻擊直升機便會出現,而且是兩架一起來,如 果不盡快將他們擊落冷敵人的砲擊隊及空中支援

便有可能集中火力向日軍攻擊

















and the second s		3.5.3.2.2.2.2.2.2.3.2.2.2.2.3.2.2.2.2.2.
敵人類別	初期機數	敵人增援機數
X4裝甲步兵	4	×
X4R裝甲索敵步兵	8	×
XJ1裝甲步兵	4	×
M43W中型戰車	8	×
M3AA對空自走砲	16	×
M4ML自走導彈發射	射台 12	×
HC11攻擊直升機	2	2
AK9+戰鬥攻擊機	×	9

簡略作戰要點

1.運輸機飛至(1)後開始將隊員放下,在這個島 上有一架敵人的對空戰車 (M3AA對空自走 砲),他的位置是「X:58 Y:28」,可以飛至他的 兩格附近,然後放下一架隊員(X4R以外任何一 架也可) 在同一位置上,令他們進行白兵戰,由

於敵人的對空戰車是絕對鬥不過裝甲步兵的, 所以可說該小島一下子就被自軍佔領了。

2.在放下的同時,最好是將其中一架X4R放到 天橋上,而於X4R後方的3至4格則放置已配備 對空裝備的同伴,因為在不出5 TURN內,敵 人的直升機隊便會來到,這樣做是可以多利用。 臨機射擊來盡快將敵直升機殲滅掉。

3. 兩架直升機擊落後,便將隊伍分成三份,兩 架位於橋的南方向左推進;兩至三架在橋上向 左移動,其中一架一定要X4R; 三架位於橋的 北方向左推進。如看不明的話,可參巧附圖的 位置或放置方法。

4. 另留意位於西北方位的島,島上是有一敵人的 X4R在駐守的,所以應用長距離确火進行攻擊。 5.將島上(4)的敵人殲滅後,位於橋上的X4R宜 暫時落落橋,並將位於西南方的島上的敵人在 首次探索。索到他們後,由於自隊中沒有武器

可攻擊到他們(因距離過遠),所以可利用-下支援攻擊。

6.將島上敵人消滅後,便每次1至2格,並且 以移動後立刻索敵的方式向左方推進,當每

·次看到敵人時,便集中火力將其打掉,特 別是敵人的X4R便更加要盡快打掉,否則會 後患無窮。

7.來到此處時,可索到的敵人便會有很多, 而且敵人的導彈戰車大多暱藏於島上兩條橋 的中間,不容易查覺到,所以可多利用支援 部隊將敵人掃出來。

8.一邊前進,一邊將島上的敵人掃清,最要 留意的是敵人的X4R、X4及XJ1。

9. 最後便是過橋並將島上的4架M3AA對空 戰車消滅,之後從指令表中選「狀況確認(0 AP) 」,當看到如圖中的句字時,再按下「撤 退1,整個任務便算完成,可以過版喇!



機密文件——餘下版面的敵人資料

MISSION 5 STORM OUT MISSION

8

新增戰力——

人物:フェイス・スモーレット

武器:X4RR裝甲索敵步兵、M115 GRENADE、Mk51炸彈、

DM2 DECORY、35mm高速彈

出現敵人數目(總敵數:128)

敵人類別	初期機數	次人增援機數	MAN
M58V主力戰車	24	16	The state of the s
M437 中型戰車	24	16	The first
M3. 對空自走砲	*8	5430	
M4ML自走導彈發射台	8	4	1
M21C步兵戰鬥車	8	4	4
M2SC裝甲偵察車	8 //	4	

MISSION 6 OCTOPUS

HANDING

新增戰力——

人物:マーク・ピアスン

武器: M63 GRENADE · R25 ROCKET · DRu25AGM

G63F手榴彈、G63S煙帶彈

出現敵人數目 (總敵數:102)

敵人類別	初期機數	敵人增援機數	
X4R裝甲索敵步兵	×	3	7.11
XJ1裝甲步兵	×	8	11
XJ1R裝甲索敵步兵	×	2	
XJ1A裝甲強襲步兵	×	8	1
M43W中型戰車	×	5	
M3AA對空自走砲	×	4	10.5
M21C步兵戰鬥車	×	29	
M2SC裝甲偵察車	X	29	
M150運輸車	6	×	100
AK9+戰鬥攻擊機	**×	8	

MISSION 7 JENKA

新增戰力

武器:X4S裝甲步兵、P-9RS ASSAULT RIFLE、P-9SL ASSAULT RIFLE、Mk25炸彈、VP1 MULTI SENSOR、 SCR2 PROBE、20mmP9通常彈、Mk6兩用彈頭

出現敵人數目(總敵數:58)

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
TS3裝甲步兵	42	X
M21C步兵戰鬥車	4	×
M150運輸車	8	X
HC11攻擊直升機	2	×
FK17C戰鬥攻擊機	×	2

MANDARIAN CAFE

新增戰力

武器: LC40mm LINEAR CANNON、20mmP9高速彈

40mm高速彈

出現敵人數目(總敵數:214)

敵人類別	初期機數	敵人增援機數	y
X4裝甲步兵	16	16 year	1
X4R裝甲索敵步兵	8	12,	
X4C裝甲強襲步兵	1 138	8	
TS3裝甲步兵	×	io ,	Transition of the same
TS3C裝甲強襲步兵	/×	37.9	
XJ1裝甲步兵	×	112	
M58V主力戰車	· ×	24	
M43W中型戰車	4	32	
M3AA對空自走施。	2/	4	
M4ML自击導彈發	村台 4	12	1,438
M21C步兵戰鬥車	4	8	XX.ALT
M2SC裝甲偵察車	2	4	10.1
HC1 攻擊直升機	×	8	100
AK9+戰鬥攻擊機	×	5	
FK17C戰鬥攻擊機	×	2	

MISSION 9 WARM HALL

出現敵人數目(總敵數:48)

(本版敵人無增援)

敵人類別	初期機	數	A 19	58/43	
XJ1裝甲步兵		8		100	
XJ1R裝甲索敵步	兵	2	1		
XJ1C裝甲強襲步	兵	6			
M43W中型戰車	1	4			2.73
M3AA對空自走研	4 ()	8	Man		
M4ML自走導彈發	後射台.	4	400	V 33/4	
M21C步兵戰鬥車		8			
M2SC裝甲偵察車	[Common	. (8)	0/	1	

MISSION 10 DEEP SPIRAL

出現敵人數目(總敵數:120)

(本版敵人無增援)

敵人類別	初期機數	
XJ1裝甲步兵	45	
XJ1R裝甲索敵步兵	15	
XJ1C裝甲強襲步兵	30	
M58V主力戰車	30	

人物介紹

ハーディ・エューランド

「CV:玉川紗己子」

DoLLS 最高指揮官一 一初期的作戰立 案就是由她來設定。



マーク・ビアスン「CV:富沢美智恵

沂	屬	及	官	階	:	海兵隊/	少尉	

AP: 28

攻擊力補正值:6(對地)、5(對空)、5(白兵)

防禦力補正值:5

技能:×(索敵)、×(工兵)、○(通

信)、〇(隱蔽)



POWER LOADER 駕駛員

ヤオ・フェイルン「CV:三石琴乃」

所屬及官階:海軍/中佐

AP : 31

攻擊力補正值:3(對地)、6(對空)、7(白兵)

防禦力補正值:7

技能:○(索敵)、×(工夫)、○(通

信)、× (隱蔽)



タカス・ナミ「CV:白鳥由里」

所屬及官階:陸軍/中佐

AP: 31

攻擊力補正值:5 (對地)、7 (對空)、4 (白兵)

防禦力補正值:6

技能:○(豪敵)、×(工兵)、○(通

信) 〇 (隱蔽)



ミリセント・エヴァンス『CV:桑島洛子

所屬及官階:防空軍/准尉

AP: 30

攻擊力補正值:7(對地)、1(對空)、5(白兵)

防禦力補正值:6

技能:○(素敵)、○(工兵)、○(通信)、○



ジュリア・レイバーグ「CIV:山本真奈美」

所屬及官階:陸軍/少佐 AP:30 攻擊力補正值:(2 (對地) 8 (對空) 6 (百兵)

防禦力補正億: 6 技能: ◎ (素敵) · × /(工兵) · × (通 信) · (隱蔽)



エイミー・パーシッグ「CX **水上恭予ド

所屬及官階:陸軍/大佐

AP: 30.

攻擊力補正值:7(對地)、7(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:5

技能:×(索敵)、○(工兵)、×(通信)

○ (隱蔽)



ラデン・クァジメイ「CV:久川綾」

所屬及官階:海兵隊/中佐

AP 30

攻擊力補正位:7(對地)、6(對空)、2(白兵)

防禦力補正值:6

技能:×(索敵)、○(工兵)、○(通

信). ~ 〇 (隱蔽)



アヤセ・ミノル「CV: 菊池志穂

所屬及官階:陸軍/中尉

AP : 28

攻擊力補正值:4(對地)、4(對空)、4(白兵)

防禦力補正值:2

技能:×(素敵) / × (工長) 、× (通

11-13

信) 、× (隱蔽)



マフィル・ハティ「CX:八木田真樹」

所屬及官階:陸軍/中尉

攻擊力補正值:-1 (對地)、0 (對空)、6 (白兵)

防禦力補正值:6

技能: ○ (索敵) 、○ (工兵) 、× (通

信)、× (隱蔽)



フレデリカ・アイクマン「CV:藤巻惠理子」

所屬及官階:海兵隊/少尉

AP: 26

攻擊力補正值:4(對地)、6(對空)、2(白兵)

防禦力補正值:7

技能:○(索敵)、×(工兵)、○(通信)、×



アリス・メックス「CV:岩男潤子

所屬及官階:防空軍/大尉

AP: 29

攻擊力補正值:7(對地)、6(對空)、7(白兵) 防禦力補正值:5

技能:× (索敵) 、× (工兵) 、× (通

フェイス・スモーレット「CV:篠原惠美」

所屬及官階:陸軍/少尉

AP: 29

攻擊力補正值:4(對地)、5(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:4

技能:×(索敵)、○(工兵)、×(通 信)、× (隱蔽)



セルマ・シェーレ「CV:野上ゆかな」

所屬及官階:海軍/大尉

AP : 29

攻擊力補正值:7(對地)、5(對空)、7(白兵)

防禦力補正值:6

信) > 〇 (隱蔽)

技能: × (索敵) 、× (工兵) 、× (通 信)、〇(隱蔽)







ライザ・モリーナ「CV:豐嶋真千子」

所屬及官階:海兵隊/中尉

AP: 29

攻擊力補正值:6(對地)、6(對空)、-1(白兵)

防禦力補正值:7

技能:×(索敵)、○(工兵)、○(通

信)、〇(隱蔽)



ハンナ・ウィンクラー「CV:吉田愛理」

所屬及官階:海軍/曹長

AP: 26

攻擊力補正值:3 (對地)、1 (對空)、6 (白兵)

防禦力補正值:3

技能:○(索敵)、×(工兵),×(通

信)、× (隱蔽)



プニタ・シェフィールト「CV:冬馬由美」

所屬及官階:陸軍/少尉

攻擊力補正值:2(對地)、6(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:3

技能: → (索敵) · ○ (工兵) · · × (通信) · · ×

所屬及官階:防空軍/中佐

AP: 30 攻擊力補正值: 2 (對地)、6 (對垄) (7

防禦力補正值:2 技能: 〇 (索敵) 、× (工兵) 、〇 (通

信)、× (隱蔽)。



マーガレットルショナイダ 「CV:淵崎ゆり子」、

所屬及官階:陸軍/准尉

AP: 28

攻擊力補正值:6(對地)《分(對空)、(白兵)

防禦力補正值:2

技能:○(索敵)、○(工兵)。○(通

信)、× (隱蔽)



所屬及官階:海軍/少佐

AP : 31

攻擊力補正值。6(對地)、7(對空)、6(白兵)

防禦力構正值:7

按能:× (素敵)、× (工兵)、○ (通



エリィ・スノウ「CN:丹下櫻」

所屬及官階:陸軍/特務軍曹

AP: 27

攻擊力補正值:4(對地)、6(對空)、2(白兵)

防禦力補正值:6

技能:×(索敵),×(工兵)、×(通

信)、〇(隱蔽)



所屬及官階:防空軍/ 中尉。

AP: 29

攻擊力補正值:6(對地)、5(對空)、7(白兵)

防禦力補正值:6

技能:× (索敵) × (工系) → ○ (通

信)、× (隱蔽)



ミチコ・ネイテル「CV:豐口めぐみ」

所屬及官階:陸軍/ 特務軍曹

AP: 29

攻擊力補正值:3(對地)、3(對空)、3(百兵)

防禦力補正值。6 技能:○(索敵)、×(工兵)

信) × (隱蔽)



リサ・キム「CV:天野由梨」

所屬及官階:海軍/大尉、

AP: 28

攻擊力補正值:7(對地)、6(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:5

技能:×(索敵)、×(工兵)、〇(通

信)、× (隱蔽)



コウライ・ミギ「CX: 根谷美数

所屬及官階;陸軍/特務軍曹

AP: 30

攻擊力補正值:6(對地)、6(對空)、1(白兵)

防禦力補正值:4

技能:×(索敵) × (工兵)、× (通 信) (隱蔽)





ジュリィ レイバーグ「CV:笠原留美」

所屬及官階:防空軍/曹長

AP: 31

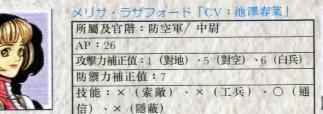
攻擊力補正值:6(對地)、0(對空)、6(白兵)

防禦力補正值:2

技能:×(索敵)、×(工兵)、×(通

信)、× (隱蔽)





POWER DOLLS 兵器圖鑑

柯姆尼軍

POWER LOADER

X4裝甲步長

防禦力:40(對地)、40(對空)、50(白兵)

索敵能力:4(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:4 機動力: AP110%



X4+裝甲步兵

防禦力:50(對地)、50(對空)、58(白兵)

索敵能力:4(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:6 機動力: AP120%



X4C装甲強襲步兵

防禦力:50(對地)、55(對空)、72(白兵)

索敵能力:2(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:4(兩肩不能裝備武器)

機動力: AP120%



X4+C裝甲強襲步兵

防禦力:60(對地)、65(對空)、84(自兵)

索敵能力:2(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:6(兩肩不能裝備武器)

機動力: AP120%



48. 裝甲室敵步兵

防禦力:30(對地)、25(對空)、40(白兵)

索敵能力:10(距離)、3(貫通力)

後備裝備倉數目:4(左肩不能裝備武器)

機動力: AP130%



X4RR装甲素敵步

防禦力:30(對地)、30(對空) 32(白兵)

索敵能力:18(距離)、4(貫通力)

後備裝備倉數目:2(兩肩不能裝備武器)

機動力: AP130%



防禦力:70(對地)、70(對空)、96(白兵)

索敵能力:2(距離)、1(貫通力)

後備裝備倉數目:6

機動力: AP130%



F231 戰鬥攻擊機

防禦力:70(對地)、70(對空)、60(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:6

機動力: AP120%



AC17強襲機

防禦力:80(對地)、60(對空)、20(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:2

機動力: AP100%



C559運輸機

防禦力:5(對地)、15(對空)、5(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:0 機動力: AP100%



支援武器

VLC2垂直升降飛機

防禦力:18(對地)、22(對空)、12(白兵)

索敵能力:6(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:0

機動力: AP100%



M151 自走确

防禦力: 15(對地)、30(對空)、10(白兵)

索敵能力:5(距離)、2(貫通力)

武器倉數目:3

機動力: AP100%





柯姆尼軍手持武器

DSG1[SMG 25mm 普通彈 7 12 D1 1 2 60% 29 45% 22 DSG1[SMG 25mm 普通彈 8 12 D1 1 2 65% 31 50% 24 SSAULT RIFLE 全部「可以 接轉金) AP 費 對地準能度 對地攻擊力 對空难確度 對空攻擊力 備註 ARX1 20mm 普通彈 11 18 D0 1 3 85% 23 63% 25 × ARX2 20mm 普通彈 12 18 D0 1 3 85% 25 60% 27 × ARX2SL 20mm 普通彈 11 18 D0 1 3 90% 25 57% 27 × AP.9RS 20mm 普通彈 13 18 D0 1 3 90% 27 66% 30 X4S 専用 P.9RS 20mmP9 普通彈 14 15 D0 1 3 <th>(全部「可以」換彈倉 武器名</th> <th>所用彈藥</th> <th>射程</th> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> <th>對地準確度</th> <th>對地攻擊力</th> <th>對空準確度</th> <th>對空攻擊力</th>	(全部「可以」換彈倉 武器名	所用彈藥	射程					對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
SECIONAL 1998 19 19 19 19 2 19 19 2 19 19	DSG10SMG DSG11SMG		6 7								22
### 1989	DSG12SMG	25mm 普通彈				2	TR. ALC. F	65%	31	50%	24
正義子	37 4 5 5 5 1 1 1 2 5 4 5 7 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1		E-Day			and a					
ARNY	武器名	所用彈藥			類型 AP負荷						
議議会社					1						
DOISS Thomap 会議報 1	ARX2SL	20mm 普通彈	11 1	8 D0	i	2 7	5%	25	57%	27	
2005 200mm 9 時代 1 1 1 1 1 1 1 1 1	P-9RS				1						
Post	P-9RS		14 1	5 D0	1	3 9	00%	31	66%	38	X4S專用
Post	P-9SL	20mm 普通彈			1	-					
### 1987					1						X4S專用
### 1987	RENADE		THE !	100 / 20	MILL NOW Y	AND SE				at Posts	MICA.
MSI GERNADE	全部「可以」換彈倉		Date of			of Market Tol	TA A	H: 4.70.70K	the SEL tole rote the	九 件分	M. A. Mark
Mill GRENADE	武器名 MSI CRENADE			射柱 7	41	7	AP貝1				
No. GERNADE				7	6	RI	1	3	0		
MAC GERNADE	M61 GRENADE						1				
MEC GENANDE GESSÉRIP 8 5 R. 1 1 4 0 0							1			×	
Most CRINADE	M62 GRENADE		G62S煙幕彈	8	5	R1	1				不能些借
ATLING GUN							1				
議員 所用			COSO/EAR PT	1 22			X//	*****	SERVICE AND A	The Marie	
議名 所用理案 射程 現 攻撃型 八十 日本				N. A.		KUN	della	New !	1835/18	07 X 511	200
MACAGATINON 8 20mm 音響弾 8 8 D1 2 3 70% 33 整機性系統 MACAGATINON 8 20mm 音響弾 8 8 D1 2 3 70% 35 80% 35 80% 35 条機性不能 MULTISENSOR 手機素験 素格 MEDITISENSOR	武器名	所用彈藥									
NATION CHILDING 1900m 高視層 8											
Manual Registration		砲 30mm 高速彈				3	70%		80%	35	
所用単準 次半数型 AP 皇帝 家政政権 本教政権 本教政権 一次	ULTISENSC)R——手提索敵	系統 💌	0	View .	All .	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN	1 late		Strain Control of the	M. T.
SCSSM MULTISENSOR	武器名		400				對型	AP負荷	索敵距離 索爾		
Tring GUN								1 1	2		
ATLING GUN					ILD SYSTEM 88	0 S0		2 3	3		
公部 四月以神野		10 m	- JILE	JXL	1 XIE	F A.J		0111			
展音名 所用興業 別程 原程 攻撃 攻撃 が	Control of the Contro	Programme Advanced by Model Select Additional Company				Just my		DVI I	1 Pm	and the same	
MBB GATILING			射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
No De Catallang Somm 高速弾 10 8 Di 2 3 73% 40 85% 40	M6B GATLING	砲 30mm 普通	直彈 8	8	D1						
COCKET											
	MARY LAND SOLE W	THE PARTY OF THE P	E # 10	N. S. P. S.	MOZ DA		AN (42)	NUMBER	ZVV	STATE OF THE STATE	
展容名 所用弾薬 射程 外報 列車 大学類型 AP負荷 AP消費 對地攻率力 R29 ROCKET 現 14 18 R2 R2 R25 ROCKET 2.5in ROCKET 項 14 8 R2 R2 3 3 3 40		Married Science of the Control of th			1				Pres Town		
R25 ROCKET 2.5in ROCKET 弾 14 8 R2 3 3 40 ANNON 一円接地				射程			頁型				力
ANNON											
### PROPERTY	STATE OF STREET AND STREET AND ST	NAME OF TAXABLE PARTY.	CKEI 74	14	V / /05 X8	MA CANADASA	ALEXANDER I	MARKET N. J.		A Milliones	10000
武器名 所用彈業 射程 弾量 攻撃類型 AP負荷 AP消費 對地準確度 對地平電度 對地學報度 對空東地度 對空東地區 三亞東地區 三亞東東地區 三亞東地區 三亞東東地區 三亞東地區 三亞東東地區 三亞東地區 三亞東地區 三亞東地區 三亞東東東東東東地區 三亞東東東東東東東東地區 三亞東東東東東東東區 三亞東東東東東東東區 三亞東東東東區 三亞東東區 三亞東東東區 三亞東東東區 三亞東東區 三亞東區 三亞		RIVERS TO SECURITION OF PERSONS						100	TO JAN		
MC105mm CANNON 105mm 補股弾 12 11 D0 3 2 90% 55 × × × MC105mm CANNON 105mm 煙弾 12 11 D0 3 2 90% 65 × × × MC105mm CANNON 105mm 煙弾 12 11 D0 3 2 90% 0 × × × MC105mm CANNON 105mm 煙膏 12 11 D0 3 2 90% 0 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 3 87% 60 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 3 87% 70 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 3 87% 0 0 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弹 14 9 D0 3 3 3 87% 0 0 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 3 87% 0 0 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 12 8 D0 4 4 82% 80 30% 0 15 MC68mm 建射砲 88mm 機能弾 12 8 D0 4 4 82% 80 30% 0 0 MC68mm 建射砲 88mm 機能弾 12 8 D0 4 4 82% 80 30% 0 0 MC68mm 建射砲 105mm 煙膏彈 12 8 D0 4 4 82% 80 30% 0 0 MC69mm LINEAR CANNON 40mm 高速彈 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 MC69m LINEAR CANNON 40mm 高速彈 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 MC69m LINEAR CANNON 40mm 高速彈 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 MC69m LINEAR CANNON 40mm 高速彈 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 MC69m LINEAR CANNON 40mm 高速彈 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 80 60% 30 MLSSILE	武器名	所用彈藥									
MC105mm CANNON 105mm 整幕弾 12	MC105mm CAN										
MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 3 87% 60 × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 3 87% 70 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 87% 0 0 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 14 9 D0 3 3 87% 0 0 × × × MC120mm CANNON 120mm 機能弾 12 8 D0 4 4 8 22% 40 30% 15 MC88mm 建射砲 88mm 衛化弾 12 8 D0 4 4 8 22% 80 30% 0 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 8 D0 4 4 8 22% 80 0 30% 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 8 D0 4 4 8 22% 80 0 30% 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 8 D0 4 4 8 22% 80 0 30% 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 3 92% 80 60% 30 0 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 3 92% 80 60% 30 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 3 92% 80 60% 30 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 8 22% 80 60% 30 0 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 8 22% 80 60% 30 MC89mm 100 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 8 22% 80 60% 80 60% 80 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 8 22% 80 60% 80 60% 80 MC88mm 速射砲 105mm 煙幕弾 12 15 D1 3 8 22% 80 60% 80 60% 80 MC88mm 速射砲車弾頭 16 6 M0 4 2 99% 78 × × × × NDRu20ATM Mk2 對戰車彈頭 16 12 M0 7 2 99% 78 × × × × NDRu20ATM Mk2 對戰車彈頭 16 12 M0 7 2 99% 78 × × × × NDRu20ATM Mk3 對戰車彈頭 16 12 M0 7 2 99% 85 60% 0 全廠機不能受 DRu30MLC Mk8 對戰車彈頭 20 3 M0 5 4 99% 85 60% 0 全廠機不能受 DRu30MLC Mk8 對戰車彈頭 20 3 M0 5 4 99% 85 60% 0 全廠機不能受 DRu30MLC Mk8 對戰車彈頭 20 3 M0 5 4 99% 9 8 85% 0 金廠機不能受 DRu30MLC Mk6 對軍車彈頭 18 2 M0 7 5 99% 9 8 85% 0 条廠機不能受 DRu35MLC Mk6 對軍車彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 8 85% 0 金 条廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩月運動 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機不能受 DRu35MLC Mk6 兩月運動 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機工 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 索廠機工 24 2 M0 7 5 99% 9 0 85% 75 \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$					D0			90%	0	×	×
MC120mm CANNON 120mm 整件彈	MC120mm CAN	NON 120mm 榴	散彈 14								
MC88mm 連射砲 88mm 権散弾 12 8 D0 4 4 82% 40 30% 15 MC88mm 連射砲 88mm 衛甲弾 12 8 D0 4 4 82% 80 30% 0 MC88mm 連射砲 105mm 煙毒弾 12 8 D0 4 4 82% 0 30% 0 30% 0 MC88mm 連射砲 105mm 煙毒弾 12 8 D0 4 4 82% 0 30% 0 30% 0 MC9mm LINEAR CANNON 40mm 高速弾 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 60% 30 MC9mm LINEAR CANNON 40mm 高速弾 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 MC9mm LINEAR CANNON 40mm 高速弾 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 MC9mm LINEAR CANNON 40mm 高速弾 12 15 D1 3 3 3 92% 80 60% 30 MC9mm LINEAR CANNON 40mm 高速弾 12 8 99% 78 × × × × × × × × × × × × × × × × × ×										×	×
MC88mm 建射砲 105mm 煙幕弾 12 8 D0 4 4 4 82% 0 30% 0 60% 30	MC88mm 速射研	包 88mm 榴貫	文彈 12	8	D0	4	4				
TISSILE 12											
Temporary Tem								92%	80		
金部「可以 接触」 お程	IISSII E	如	YOARS.	A. CAN						and all	18 J. B.
武器名 所用彈業 射程 彈量 攻撃類型 AP負荷 AP消費 對地準確度 對地攻撃力 對空準確度 對空攻撃力 備注 DRu15ATM Mk2 對戰車彈頭 16 6 M0 4 2 99% 78 × × × × DRu25ATM Mk2 對戰車彈頭 16 12 M0 7 2 99% 78 × × × × DRu30MLC Mk8 對戰車彈頭 16 4 M0 4 3 99% 85 × × × × DRu30MLC Mk8 對戰車彈頭 20 3 M0 5 4 99% 85 60% 0 索敵機不能要 DRu30MLC Mk8 對電彈頭 20 3 M0 5 4 99% 85 60% 0 索敵機不能要 DRu35MLC Mk6 對電彈頭 20 3 M0 7 5 99% 98 85 60% 0 索敵機不能要 DRu35MLC Mk6 對電彈頭 24 2 M0 7 5 99% 0 85% 90 索敵機不能要 DRu35MLC Mk6 對電彈頭 24 2 M0 7 5 99% 0 85% 90 索敵機不能要 DRu35MLC Mk6 對電彈頭 24 2 M0 7 5 99% 0 85% 90 索敵機不能要 DRu35MLC Mk6 青用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 90 85% 75 索敵機不能要 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 90 85% 75 索敵機不能要 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 7 6 D1 5 1 90 ○ M71 GRENADE G55F手榴彈 7 12 D1 4 1 0 ○ M71 GRENADE G55S 煙幕彈 7 12 D1 4 1 0 ○ M72 GRENADE G55S 煙幕彈 9 6 D1 6 1 99 ○ M72 GRENADE G55S 煙幕彈 9 6 D1 5 1 99 ○ M74 GRENADE G55F 手榴彈 6 5 R2 3 1 50 × M114 GRENADE G56S 煙幕彈 6 10 R2 2 1 0 0 × M115 GRENADE G56F 手榴彈 6 5 R2 3 1 60 ×				ACRES OF	100			400	E NEXT E		Ph. 0.33
DRu20ATM MR2 對戰車彈頭 16	武器名	所用彈藥		2.4.7							
DRu25ATM Mk5 對戰車弾頭 16											
DRu30MLC Mk8 對戰車彈頭 20 3 M0 5 4 99% 85 60% 0 客敵機不能養 DRu30MLC Mk8 對戰車彈頭 20 3 M0 5 4 99% 0 60% 60 索敵機不能養 DRu35MLC Mk6 對戰車彈頭 18 2 M0 7 5 99% 98 85% 0 8 索敵機不能養 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 90 85% 90 索敵機不能養 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 90 85% 75 索敵機不能養 RENADE		Mk3 對戰車彈頭	16 4	M0	4	3 99	%	85	×	×	×
DRu35MLC Mk6 對戰車彈頭 18 2 M0 7 5 99% 98 85% 0 索敵機不能養 DRu35MLC Mk6 對空彈頭 24 2 M0 7 5 99% 0 85% 90 索敵機不能養 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 0 85% 75 索敵機不能養 DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 90 85% 75 索敵機不能養 RENADE	DRu30MLC	Mk8 對戰車彈頭									
DRu35MLC Mk6 對空彈頭 24 2 M0 7 5 99% 0 85% 90 索敵機不能裝DRu35MLC DRu35MLC Mk6 兩用彈頭 24 2 M0 7 5 99% 90 85% 75 索敵機不能裝 RENADE 樹彈砲 域器名 所用彈藥 射程 彈量 攻擊類型 AP負荷 AP消費 對地攻擊力 彈倉交換 M71 GRENADE G555F 手榴彈 7 12 D1 5 1 90 ○ M72 GRENADE G555 煙毒彈 9 6 D1 6 1 99 ○ M72 GRENADE G555 煙毒彈 9 12 D1 5 1 9 ○ M14 GRENADE G565 煙毒彈 6 5 R2 3 1 50 × M115 GRENADE G566 煙毒彈 6 10 R2 2 1 0 × M115 GRENADE G566 煙毒彈 8 5 R2 3 1 60 ×									85%	0	索敵機不能裝
RENADE 相弾砲	DRu35MLC	Mk6 對空彈頭	24 2	M0	7	5 99	%	0	85%		
武器名 所用彈藥 射程 彈量 攻擊類型 AP負荷 AP消費 對地攻擊力 彈倉交換 M71 GRENADE G55F 手榴彈 7 6 D1 5 1 90 ○ M71 GRENADE G55S 煙棉彈 7 12 D1 4 1 0 ○ M72 GRENADE G55F 手榴彈 9 6 D1 6 1 99 ○ M72 GRENADE G55S 煙棉彈 9 12 D1 5 1 9 ○ M114 GRENADE G56F 手榴彈 6 5 R2 3 1 50 × M115 GRENADE G56S 煙棉彈 8 5 R2 3 1 60 ×	DRu35MLC	A 18 3 18 10 14 10 14	24 2	M0	7	5 99	⁴ /0	90	85%	75	水 阪 (
M71 GRENADE G55F 手榴彈 7 6 D1 5 1 90 O M71 GRENADE G55S 煙幕彈 7 12 D1 4 1 0 O M72 GRENADE G55S 煙幕彈 9 6 D1 6 1 99 O M72 GRENADE G55S 煙幕彈 9 12 D1 5 1 9 O M14 GRENADE G56F 手榴彈 6 5 R2 3 1 50 × M114 GRENADE G56S 煙幕彈 6 10 R2 2 1 0 × M115 GRENADE G56F 手榴彈 8 5 R2 3 1 60 ×	GRENADE -				Carlot Skill	1984年1986年		DAY DIVINE		del tal and store I	M. A. A. III
M71 GRENADE G555 煙幕彈 7 12 D1 4 1 0 O											
M72 GRENADE G55F手榴彈 9 6 D1 6 1 99 ○ M72 GRENADE G555 煙幕彈 9 12 D1 5 1 9 ○ M114 GRENADE G56F 手榴彈 6 5 R2 3 1 50 × M114 GRENADE G56S 煙幕彈 6 10 R2 2 1 0 × M115 GRENADE G56F 手榴彈 8 5 R2 3 1 60 ×										0	0
M114 GRENADE G56F手榴彈 6 5 R2 3 1 50 × M114 GRENADE G56S煙幕彈 6 10 R2 2 1 0 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 × M115 GRENADE G56FF44444 M115 GRENADE G56FF444444 M115 GRENADE G56FF44444 M115 GRENADE G56FF4444444 M115 GRENADE G56FF444444 M115 GRENADE G56FF4444444 M115 GREN	M72 GRENADE	G55F手相	留彈	9	6	D		6	1 '		
MI14 GRENADE									1		
M115 GRENADE G56F手榴彈 8 5 R2 3 1 60 ×		r. Crobb Th	HI Jahr	11	.)	K	and the same of the same of	v		V V	
									1		

武器名 VPI MULTISENSOR	所用彈 YMH	樂 UNIT 1/VA	攻! S0	坚 類型	AP負荷 2	索敵距離	索敵貫通 15	力 備註 X4S專	刊	
別備用裝備	彈量 AP f	荷 AP消費	對地攻擊力	對空攻擊力	赤紋の高額	建筑研览 L	The state of the s			V. M.
DD1手榴彈	2 1	3	80	→ 對空攻擊刀 ×	索敵距離	索敵貫通力	備註 ×			
DD2手榴彈 DS1煙幕彈	2 1	3	90	×	×	×	×			
OS2煙幕彈	3 1	2	×	×	×	×	×			
CR1 PROBE	2 1	3	×	×	6	2		(用 (プローブ)		
CR2 PROBE IT32 MULTISENSOR	2 1 3 1	3	×	×	8	3	短時間索敵	相		
C33 MULTISENSOR	3 1	1	×	×	8	2	短時間索敵			
X1 STAND PORT	2 1	1	×	×	×	×		能力下降(スタ	タンポッド)
X2 STAND PORT DM1 DECORY	4 1 3 1	1 ×	×	×	×	×	敵人白兵戰			
X48高性能炸藥	1 1	20	95	×	×	×	放置地點六	以撃 (デコイ) 格内中招		
	1110	11 100		支援	武器	100				
CKER 火箭砲 C器名	彈頭類別	射程	彈量		攻擊類型	AP負荷	AP消費	世	也攻擊力	
250mm ROCKET	火箭砲	21	4		R3	5	6	75		
250mm ROCKET 320mm ROCKET	煙幕彈 火箭砲	36	8		R3	5	6	× 85	7.00	
320mm ROCKET	煙幕彈	36	15		R3	5	6	85 X		
	火箭砲 煙幕彈	45	8		R3	5	6	95		72.5
	^{程希理} 對空、空對地	45 , 地對地)	10	VW ESA	R3	5	6	×		Listen A
STLLE 等押(全)	到 至 、 至 到 地 彈頭類別	射程	彈量 攻	文擊類型	AP負荷 A	P消費 生	地準確度 對地工	7 MP -1 WH 07 MB	Dir the	L car sto to
AM3AAM	Mk9 對空彈頭	43		【 <u>学</u> 類型 10	AP 其何 A 6	P消費 至 ×		攻擊力 對空準 65%	確度 3	付空攻擊力 5
	Mk9 對空彈頭	49	1 N	10	6 6	×	×	60%	7	0
	Mk7 對空彈頭 Mk7 對空彈頭	15		10 10	5 4	×		75% 50%	6	
RCL50mm ROCKET	對地火箭砲	30	2 R	.1	4 4	×		50% ×	5	<
	對地火箭砲	35	2 R		5 4	×	70	×	>	<
	Mk5 對戰車彈頭 Mk6 對戰車彈頭	43 45		10	4 4 5 4		90 9% 98	×	>	
MB一炸彈	Alex	Year	111		Control of the Contro	ale II	CAT TO B	0	W-102	EXEDES!
器名 彈頭類別	射程	列	量	攻擊類型	AP負布	The second second	AP消費	對地攻擊力	2 2 2 2	CONTRACTOR OF STREET
k20 爆彈 200kg 炸彈 k21 爆彈 200kg 炸彈		1		R3	3	4		78		1 16.0
k21 爆彈 200kg 炸彈 k25 爆彈 250kg 炸彈		1	A CONTRACTOR	R3 R2	3 5	4		75 85		
LKZJ MEJPE ZJUKO KE 18				114				00		-
4k26 爆彈 250kg 炸彈	20	i		R2	5	4		88		
Ik26 爆彈 250kg 炸彈 Ik50 爆彈 500kg 炸彈	10 20 10	1 1 1	or war	R2 R2	7 7	4 4				B11014.10
Ik26 爆彈 250kg 炸彈 Ik50 爆彈 500kg 炸彈	20 10 12		CONTRACTOR STATE	R2 R2 接亞斯	軍武器	S	71W	88 95 98		
Ik26 爆彈 250kg 炸頭 Ik50 爆彈 500kg 炸頭 Ik51 爆彈 500kg 炸頭	由於茲亞斯		man 及1	R2 R2 接亞斯 20mm 滑	章武器 鐵砲性能是	4	因此不再作	95 98 介紹。	野通力	
4k26 爆彈 250kg 炸頭 fk50 爆彈 500kg 炸頭 fk51 爆彈 500kg 炸頭 500kg 炸頭	1 20 10 12 12 12 15 A C II	射程 彈星 9 18	man 及1 · 攻擊類型 D1	R2 R2 基型斯 20mm 滑 AP負荷 1	7 7 軍武器 鐣砲性能 AP消費 對地準顧 3 88%	是一樣,」 腹 對地攻擊力 對	71W	95 98 介紹。	貫通力	
4k26 爆彈 250kg 炸頭 4k50 爆彈 500kg 炸頭 4k51 爆彈 500kg 炸頭 500kg 炸頭 500kg 炸頭 4k34 CHAINGUN 4A3 MACHINE GUN	1 20 1 10 1 12 由於茲亞 所用彈業 20mm 普通彈 12.7mm 普通彈	射程 9 18 4 30	man 及1 攻擊類型 D1 D1	R2 R2 基集 1 20mm 滑 AP負荷 1	7 7 軍武器 鐘砲性能 AP消費 對地準確 3 88% 2 85%	是十樣, <u>康</u> 對地攻擊力 <u>25</u> 5	因此不再作 對空準確度 對空攻擊力 10% 17	95 98 介紹。 紫敵距離 紫敵 × ×	貫通力	
Ik26 爆彈 250kg 炸頭 Ik50 爆彈 500kg 炸頭 Ik51 爆彈 500kg 炸頭 S00kg 炸頭 Ha4 CHAINGUN IA3 MACHINE GUN IA5 GATLING 砲	1 20 1 10 1 12 由於茲亞 所用彈業 20mm 普通彈 30mm 普通彈	射程 彈量 9 18 4 30 8 8	man 及1 東黎類型 DI DI DI	R2 R2 基址 斯 20mm 滑 AP負荷 1 1 3	7 7 軍武器 鐘砲性能 AP消費 數地準 3 88% 2 85% 4 85%	是一樣 , big 對地攻擊力 型 25 5 3 33 8	因此不再作 對空車離度 對空車離度 對空攻擊力 10% 3 12% 32	95 98 98 「素敵距離 素敵 × × × × × ×	貫通力	
Lk26 爆彈	1 20 1 10 1 12 1 12 1 12 1 12 1 12 1 12	射程 彈量 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12	man 及1 攻擊類型 D1 D1	R2 R2 基本亞斯 20mm 滑 AP負荷 1 1 3 1	7 7 軍武器 鐘砲性能 AP消費 對地準確 3 88% 2 85%	是一樣 , 」 腹 對地攻擊力 型 25 5 5 33 8 23 3	因此不再作 對空準確度 對空攻擊力 10% 17	95 98 介紹。 紫敵距離 紫敵 × ×	貫通力	
Ik26 爆彈 250kg 炸列 Ik50 爆弾 500kg 炸列 Ik51 爆彈 500kg 炸列 Ik54 W	10 10 12 12 14 於茲亞基 所用彈業 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈	射程 彈貨 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6	攻撃類型 D1 D1 D0 D1 M0 M0	R2 R2 X 算 斯 20mm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 3	7 7 7 軍 化器 貸 他 性 能 A	是一樣; 數地攻擊力 553 338 233 233 324 65	因此不再作 對空車 17 100% 17 100% 3 122% 32 122% 16 88% 20 ×	S	貫通力	
Ik26 爆彈 250kg 炸頭 Ik50 爆彈 500kg 炸頭 Ik51 爆彈 500kg 炸勇 Ik51 爆彈 500kg 炸勇 Ik51 爆彈 500kg 炸勇 Ik54 CHAINGUN IA3 MACHINE GUN IA5 GATLING 砲 IMA7 ASSAULT RIFLE IMA9 MACHINE GUN IM30 對地MISSILE IM40 對地MISSILE	1 20 1 10 1 12 1 12 1 12 1 12 1 12 1 12	射程 彈星 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6	攻撃類型 D1 D1 D0 D1 M0 M0 M0	R2 R2 X2 斯 20mm 滑 AP負荷 1 1 3 3 1 1 1 3 4	7 7 車武器 錢吨性能 AP消費 對地準 3 88% 2 85% 4 85% 4 85% 2 82%	度 對地攻擊力 25	 	S	貫通力	
k26 爆彈 250kg 炸預 k50 爆彈 500kg 炸預 k51 爆彈 500kg 炸預 k51 爆彈 500kg 炸預 A4 CHAINGUN A3 MACHINE GUN MA7 ASSAULT RIFLE MA9 MACHINE GUN M30 對地MISSILE M40 對地MISSILE M40 對地MISSILE D22 GRENADE	10 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	射程 弾車 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10	大型 大	R2 R2 R2 X2 斯 20mm 滑 AP負荷 1 1 3 3 1 1 1 3 4	7 7 7 2	上 樣 , 數 數學率 力 型 25 5 5 5 3 3 3 8 2 2 3 3 2 4 6 5 5 8 8 0 4 5 5 5 6 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	因此不再作 對空車 17 100% 17 100% 3 122% 32 122% 16 88% 20 ×	S	貫通力	
k26 爆彈 250kg 炸預 k50 爆彈 500kg 炸預 k51 爆彈 500kg 炸預 MACHINE GUN A3 MACHINE GUN A5 GATLING 砲 MA7 ASSAULT RIFLE MA9 MACHINE GUN MOS 對地MISSILE M40 對地MISSILE D22 GRENADE D23 GRENADE R51 ROCKET	1 20 1 10 12 12 14 於 茲 亞 所用彈業 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈 20mm 普通彈 25mm 普通彈 DX40 對戰車彈頭 DX40 對戰車彈頭 M22 煙幕彈 M22 煙幕彈	射程 弾描 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 4 12 6 6 8 10 12 8	内が 及l ・ 攻撃類型 ・ D1 ・ D1 ・ D0 ・ D1 ・ M0 ・ M0 ・ R1 ・ R1	R2 R2 R2 AP 斯 AP 	7 7 7 2	度 對地攻擊力 25	为此不再作 射空車庫度 射空攻擊力 10% 17 10% 3 12% 32 12% 16 8% 20 ×××× ××××× ×××××××××××××××××××××××××	88 95 98	貫通力	
k26 爆彈 250kg 炸預 500kg 大	10 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	射程 弾車 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10	大型 大	R2 R2 R2 X2 斯 20mm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 2 2 2 3 5	7 7 7 章配告 3 88% 2 85% 4 85% 2 82% 4 99% 5 99% 5 99% 5 99% 1 ×	上 東 野地攻撃力 25 5 5 33 82 23 32 45 65 28 45 28 65	 おおいて事作	S	貫通力	
k26 學彈 250kg 炸預 k50 學彈 500kg 炸預 k51 學彈 500kg 炸預 k51 學彈 500kg 炸預 A4 CHAINGUN A3 MACHINE GUN MA7 ASSAULT RIFLE MA9 MACHINE GUN MO3 對地MISSILE M40 對地MISSILE D22 GRENADE D23 GRENADE D23 GRENADE R51 ROCKET R200 mm ROCKET R400 mm ROCKET	10 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2	大り 大り 大り 大り 大り 大り 大り 大り 大り たい かい	R2 R2 R2 AP 負荷 1 1 1 3 1 1 1 2 2 2 3 5 5	7 7 7 2 1 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	度 對地攻擊力 25	为此不再作 射空車庫度 射空攻擊力 10% 17 10% 3 12% 32 12% 16 8% 20 ×××× ××××× ×××××××××××××××××××××××××	88 95 98	買麺力	
k26 爆彈 250kg 炸預 500kg സ	1 20 1 10 1 12	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 8 9 18 6 12 [10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1	大り 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 元 1 元 1	R2 R2 R2 X2 斯 20mm 滑 AP負荷 1 1 3 1 1 2 2 2 2 3 5 5 5	7 7 7 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	度 對地來 力	 大田本 1	S	貫通力	
k26 爆彈 250kg 炸頭 500kg 炸頭 500kg 炸頭 500kg 炸頭 500kg 炸頭 500kg 炸頭 500kg 炸頭 4 chaingun A3 MACHINE GUN A5 GATLING 砲 MA7 ASSAULT RIFLE M40 對地MISSILE D22 GRENADE D22 GRENADE R51 ROCKET R200 mm ROCKET R400 mm ROCKET M50AAM MM25 長距離AAM MM23 中距離AAM	10 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2	大り 大り 大り 大り 大り 大り 大り 大り 大り たい かい	R2 R2 R2 20mm 滑 AP負荷 1 1 3 3 1 1 2 2 2 3 5 5 5 5	7 7 7 2 1 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	上	古典本	88 95 98 95 98 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 98	貫通力	
B26 爆彈 250kg 炸頭 500kg 大區 500k	1 20 10 10 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 12	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 [10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 10 2 30 2	大	R2 R2 R2 APD 斯 20mm 滑 1 1 1 3 1 1 1 2 2 2 3 5 5 5 6 5 3 5	7 7 7 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	度 對地來 力 對	大大田作	S	貫通力	
Ik26 爆彈 250kg 炸列 Ik50 爆彈 500kg 炸列 Ik51 WA MACHINE GUN Ik51 GATLING 砲 Ik51 GATLING 砲 Ik51 GATLING ତ Ik51 ROCKET Ik51 ROCKET Ik51 ROCKET Ik400 mm ROCKET Ik50 AM Ik52 E距離AAM Ik51 mm ROCKET Ik50 AM Ik55 mm ROCKET Ik50 AM Ik	20	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2	大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 4 2 2 2 3 5 5 5 6 6 5 4	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	を ・ 数地攻撃力 型 ・ 数地攻撃力 型 ・ 25	対比不事作	88 95 98 95 98 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 98	貫通力	
Ik26 爆弾 250kg 炸列 1k50 爆弾 500kg 炸列 500kg 1k3	1 20 10 10 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 12 12	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 [10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 10 2 30 2	大	R2 R2 R2 Dmm 滑 AP負荷 1 1 3 3 1 1 1 2 2 2 3 5 5 5 6 5 5 4 4 3	7 7 7 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	度 對地攻擊力 型 25 5 5 3 3 3 3 2 4 6 5 5 2 8 0 5 5 5 5 5 5 5 6 5 5 5 6 5 5 6 5 6 5 6	大田本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	S	貫通力	
R26 爆彈	20	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2	大型 大	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 1 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 5 6 6 5 5 4 3 7 7 5	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	上 東 野地攻撃力 25 5 5 33 32 45 5 80 45 28 45 28 45 28 45 28 45 28 45 28 45 28 45 28 45 45 46 57 47 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48	大大田 作	88 95 98 95 98 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 95 98 98	貫通力	
k26 爆彈 250kg 炸頭 500kg 下面 500k	20	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0	大工 大	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 1 3 4 4 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 7 7	7 7 7 2 中	型 様 2	大田本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	See		
k26 學彈 250kg 炸預 k50 學彈 500kg 炸預 k51 學彈 500kg 炸預 k51 學彈 500kg 炸預 A3 MACHINE GUN A3 MACHINE GUN MA7 ASAULT RIFLE MA9 MACHINE GUN M30 對地MISSILE D22 GRENADE D23 GRENADE R51 ROCKET R400 mm ROCKET R400 mm ROCKET R400 mm ROCKET MM25 長距離AAM MM21 中距離AAM MM23 中距離AAM MM23 中距離AAM MM25 使即離 AAM MM25 使即離 MS51 mm ROCKET MB25 學彈 MB50 學彈	20	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0	大工 大	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 1 3 4 4 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 7 7	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	理 財政等力 型	大田本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	See	飛機	
#26 學彈 250kg 炸彈 500kg 大彈 500kg 大 $ 500kg + 100kg + 100k$	20	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0	大り 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 6 5 5 6 5 7 7 5 1	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	度 財政率力 変 財政率力 25 5 3 3 3 3 2 4 6 6 5 5 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 7 7 8 7 8 7 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	大山北不再作	S	飛機	直升機
k26 爆弾 250kg 炸弾 500kg 炸弾 300kg 炸弾 300kg 炸弾 300kg 炸弾 300kg 大型 500kg 炸弾 300kg 大型 500kg 大型 500	20	射程 弾揮 9 18 4 30 8 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0	大り 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 1 3 4 4 2 2 3 5 5 5 6 6 5 3 3 7 7	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	世 東 野地攻撃力 25 5 5 3 3 3 8 2 2 3 3 2 4 4 5 2 3 4 4 5 2 3 2 4 4 5 2 3 2 4 4 5 5 5 5 5 5 5 7 5 7 7 7 8 7 7 7 8 7 7 8 7 7 8 7 7 8 7 8	大日北不再作	S	飛機	=
k26 爆弾 250kg 炸弾 k50 爆弾 500kg 炸弾 k50 爆弾 500kg 炸弾 k51 爆弾 500kg 炸弾 A4 CHAINGUN A3 MACHINE GUN A5 GATLING 砲 MA7 ASSAULT RIFLE M40 對地MISSILE D42 GRENADE D22 GRENADE D23 GRENADE B23 GRENADE B23 GRENADE R51 ROCKET R200 mm ROCKET R200 mm ROCKET MM23 中距離AAM MM25 長距離AAM MM25 長距離AAM MM25 長距離AAM MM25 長距離AAM MM25 野距離AAM MM55 mm ROCKET M50AB MM25 下面 ROCKET M50AB M1855 mm ROCKET M50AB M1855 mm ROCKET M50AB M1855 mm ROCKET M50B M1850 爆弾 M1850 W3 M1	20	射程 弾打 9 18 4 30 8 8 8 9 18 6 12 10 6 6 12 8 10 12 8 20 4 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0 0	大り 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 6 5 5 6 5 7 7 5 1	7 7 7	世 東	大日北不事作	S	飛機	
#26 學彈 250kg 炸彈 #500kg 大彈	20	射程 弾射 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0 アデラレ	大り 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 6 5 5 6 5 7 7 5 1	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	世 株 ,	大大田 作	88 95 98	飛機	=
k26 爆弾 250kg 炸列 k50 爆弾 500kg 炸列 k50 爆弾 500kg 炸列 500kg 炸列 500kg 炸列 A3 MACHINE GUN A3 MACHINE GUN MA9 MACHINE GUN MA9 MACHINE GUN M30 對地MISSILE M40 對地MISSILE D22 GRENADE R51 ROCKET R200 mm ROCKET R400 mm ROCKET R400 mm ROCKET M50AAM MM23 中距離AAM MM23 中距離AAM MM23 中距離AAM MM23 中距離AAM MM25 長距離AAM MM25 で對地MISSILE M825 爆弾 MR55 mm ROCKET M22 空對地MISSILE M825 爆弾 MR55 mm ROCKET S70 MULTISENSOR	20	射程 弾射 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0 アデラレ	大り 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 6 5 5 6 5 7 7 5 1	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	理 様 ,	大日北不事作	S	飛機	=
k26 爆弾 250kg 炸弾 500kg 炸弹 500kg 大型 500kg 炸弹 500kg 大型 500	10 10 10 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1	射程 弾射 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0 アデラレ	大り 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次 1 次	R2 R2 R2 AP負荷 1 1 3 1 1 3 4 2 2 2 3 5 5 5 6 5 5 6 5 7 7 5 1	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	世 様 2	大田 本	88 95 98 一介紹。 「素敵距離」素敵 ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※	飛機	=
Record	20	射程 弾動 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 110 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0 アララに ま、現在就解れ 射蔵被火撃 的敵人	大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型	R2 R2 R2 R2 MP	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	世 東	大日北不再作	88 95 98	飛機	
R26 B	20	射程 弾動 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 110 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 8 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 35 2 6 1 6 1 20 2 0 0 アララに ま、現在就解れ 射蔵被火撃 的敵人	大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型	R2 R2 R2 R2 MP	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	と 様 ,	大力比不事作	88 95 98 98 95 98 98 98	飛機 ————————————————————————————————————	
Ref	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	射程 弾動 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 4 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 30 2 6 1 6 1 20 0 7 頁 見 ま 現在就解料 射撃。攻撃 的敵人	大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型 大型	R2 R2 R2 R2 MP	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	型 様 , 」	大田	88 95 98	飛機 ————— 〇 〇	
R26 B	1 20 1 10 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 12	射程 弾列 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 10 6 6 1 20 7 10 2 30 2 10 6 10 8 10 8 10 8 10 9 10 9	大人 大	R2 R2 R2 R2 MP	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	理 財地攻率力	大日北 本 年 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日	88 95 98 1 紫敞距離 紫敞 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	飛機 	
R26 B	1 20 1 10 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 12	射程 弾列 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 10 6 6 1 20 7 10 2 30 2 10 6 10 8 10 8 10 8 10 9 10 9	大人 大	R2 R2 R2 R2 MP	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	度 財政等力 変 財政等力 25 5 3 3 3 23 33 23 32 45 80 45 × 5 × 5 × 5 × 7 × 65 90 45 × 7 × 65 90 45 × 7 × 7 × 8 90 40 10 10 10 10 10 10 10 1	大山北不再作	88 95 98 ・		
Ref	1 20 1 10 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 10 1 12 1 12	射程 弾列 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 14 12 6 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 1 10 2 30 2 10 6 6 1 20 7 10 2 30 2 10 6 10 8 10 8 10 8 10 9 10 9	大人 大	R2 R2 R2 R2 MP	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	度 財政率力 25 33 8 23 32 4 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 65 3 8 6 65 3 8 6 65 3 8 6 6 5 6 5 6 6 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	大力比不再作	88 95 98 98 1 紫敵距離 紫敵 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	飛機	
k26 kg	20	射程 弾動 9 18 4 30 8 8 9 18 6 12 10 6 8 10 12 8 20 4 40 2 40 1 20 2 30 2 35 2 6 1 20 2 0 0 PFE 2 w 0 PFE 3 MR N W N A N A N B N <td>大人 大人 大人 大人 大人 大人 大人 大人 </td> <td>R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R3 R3 R4 R2 R2 R3 R3 R3 R4 R4 R3 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5</td> <td>7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7</td> <td>上 様 , 1</td> <td> 大山北不再作</td> <td>88 95 98 ・</td> <td> </td> <td></td>	大人 大人 大人 大人 大人 大人 大人 大人	R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R3 R3 R4 R2 R2 R3 R3 R3 R4 R4 R3 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5 R5	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	上 様 , 1	大山北不再作	88 95 98 ・		

